ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

4/2016
September/Oktober/November 2016

Deutschland	€ 12,90
Österreich	€ 14,20
Schweiz	sfr 25,80
Luxemburg	€ 14,85



DUKE NUKEM
Wie der Duke die 3. Dimension eroberte

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****

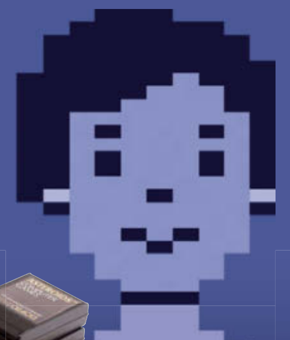
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE

C64

> 33 JAHRE COMMODORE 64 IN DEUTSCHLAND
> 25 TOP-SPIELE FÜR DEN BROTKASTEN
> 9 SPIELE-VETERANEN ERINNERN SICH

****

READY.





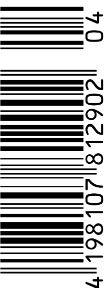
GAME BOY COLOR
Wir stellen euch unbekannte Perlen zu Nintendos GBC vor



SEGA 32X/MEGA-CD
Segas wagemutiger Kampf gegen den Zahn der Zeit



ATARI 8-BIT
Diese Spiele prägten die frühen 80er Jahre



LC-POWER™

www.lc-power.com

LGA 1150 READY

LGA 2011-3 READY

Die ultimative Kühlung für Ihre CPU!

TDP 350W

LC-CC-360-LiCo

CPU-Flüssigkühlung mit drei 120mm-Lüftern

Alle Kühler sind zu folgenden Sockeln kompatibel:

Intel LGA 1150/1151/1155/1156/1366/2011/2011-3

AMD FM1/FM2/FM2+/AM2/AM2+/AM3/AM3+

CPU-Flüssigkühlung mit zwei 120mm-Lüftern

Alle Kühler bestehen aus einem hochwertigen Aluminiumradiator sowie einem Kupferkühlkörper für eine optimale Wärmeabfuhr!

TDP 300W

LC-CC-240-LiCo

Außerdem erhältlich:
LC-CC-120-LiCo mit einem 120mm-Lüfter



Find us on Facebook facebook.com/lcpower-germany

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!


Anatol Locker


Heinrich Lenhardt


Knut Gollert


Jörg Langer


Michael Hengst


Mick Schnelle


Roland Austinat


Winnie Forster

retro* GAMER



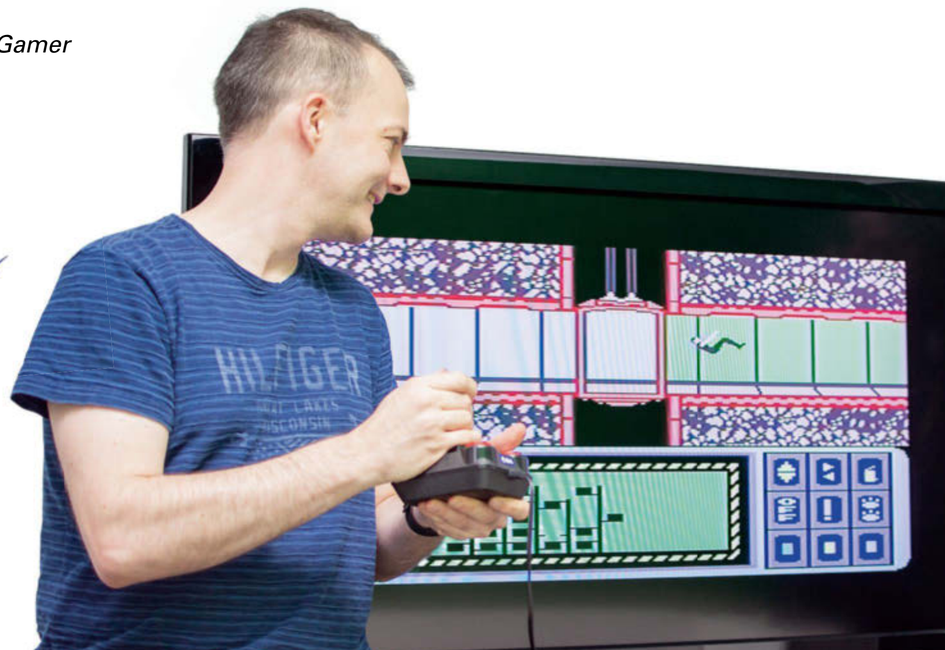
Willkommen zum neuen **Retro Gamer**, bei dem garantiert alles alt ist! Und gebt es ruhig zu: Genau deswegen haltet ihr dieses Heft in Händen – weil ihr einen guten Schluck aus der Nostalgiepulle tanken wollt. Dagegen ist nichts einzuwenden: Wer nicht weiß, woher er kommt, hat auch keine Ahnung, wohin er geht. Für alle von uns waren eben Computer- und Videospiele ein wichtiges Hobby, für viele das wichtigste, und für nicht wenige sind sie es immer noch. Da wird es einem bei bestimmten Klassikernamen einfach warm ums Herz, triggern Pixel-Screenshots wohlige Erinnerungen. Natürlich ist dieser Blick zurück immer etwas verklärt. Deshalb ist er ja so schön!

Das geht professionellen Spieleveteranen nicht anders, und so fiel es mir nicht schwer, die deutsche **Retro Gamer**-Autorenschaft dafür zu gewinnen, ihre ganz persönlichen Erinnerungen an die Frühzeit des Commodore 64 mit euch zu teilen. Wobei nicht jeder Spieleveteran auch wirklich ein Fan des Brotkastens war. Zum Glück nahmen sie das Kleingedruckte meiner Anfrage nicht gleich wahr: Ich wollte nämlich auch ein **antikes Foto** von jedem aus der entsprechenden Epoche. Zusammen mit unserer (intern heiß diskutierten) Topliste **Die besten C64-Spiele** ergibt das die 14-seitige Titelgeschichte **33 Jahre Commodore 64** – die 1982 in USA erschienene 8-Bit-Kiste kam bekanntlich im März 1983 nach Deutschland. Bei mir war es Weihnachten '83 so weit, und ich darf sagen, dass der C64 mein privates und berufliches Leben mitbestimmt hat.

Aber auch wenn ihr ein Atarianer, Speccy-Höriger, Nintendo-Jünger, MS-DOS-Freak oder Spielhallen-Daddler wart (beziehungsweise noch seid): Wir haben für so ziemlich jeden Geschmack etwas in diesem Heft. Beispielsweise stellen wir **Street Fighter 2** ausführlich vor, berichten über Segas Doppelflop **Mega-CD** und **32X**, lassen **Duke Nukem** Sprüche klopfen, rasen mit **WipEout 2097** über Zukunftspisten und setzen uns zu **Ron Gilbert** aufs Sofa. Die meisten Heftseiten erhielt dieses Mal der **Apple Macintosh** respektive die Firma an sich: Obwohl zu Beginn der 8-Bit-Ära wichtige Spiele auf Apple II entstanden, bringen Retrofans selten Apple mit Retro Games in Verbindung. Völlig zu Unrecht! Immerhin zwölf Seiten lang beschäftigen wir uns diesmal mit **Nintendo-Hardware** beziehungsweise fast unbekannten Perlen dafür.

Und jetzt entschuldigt mich bitte, ich möchte zurück an meinen Competition Pro!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



retro* GAMER



INHALT 4/2016

September, Oktober, November



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITEL: 33 JAHRE C64

016 Erinnerungen an den C64
Neun deutsche Spieleveteranen erinnern sich an ihre erste Zeit mit dem Brotkasten

020 Die 25 besten C64-Spiele
Über keine Hitliste der letzten Zeit wurde bei uns so intensiv gestritten wie über diese

KLASSIKER-CHECK

036 Alone in the Dark
Nicht *Resident Evil* begründete den Survival Horror, stellt Heinrich Lenhardt klar

058 Langrisser
Lange vor *Shining Force* und *Fire Emblem* verzückte *Langrisser* Winnie Forster

114 Railroad Tycoon
Michael Hengst analysiert, was Sid Meiers Eisenbahn-Strategie so fantastisch machte

154 Anno 1602
Damals ein Quantensprung, noch heute das drittbeste *Anno* – meint Mick Schnelle

HISTORIE

008 Duke Nukem 3D
Mit Macho-Humor und viel Situationskomik ließ uns 3D Reals auf Pig Cops ballern

046 Hunchback
Abteilung „sehr freie Romanumsetzung“: Quasimodo rettet hüpfend die Prinzessin

060 Street Fighter 2
Ryu und Co. prägen das Prügelspiele-Genre nachhaltig – seit 30 Jahren

106 Ikari Warriors
Schamlos bei *Rambo* geklaut? Ja! Wahnsinnig spaßig? Ebenfalls ja!

144 Super Monaco GP
Eine einzige Formel-1-Rennstrecke (in Auszügen) reichte diesem Rennspiel-Hit

156 Head Over Heels
Ein etwas anderer Ansatz im Reich der Isometrie-Action-Adventures

HARDWARE/PLATTFORM

034 Machina Obscura: Epoch Game P.C.
Winnie Forster stellt den Handheld vor, der fünf Jahre vor dem Game Boy kam

082 Ein Hoch auf den Macintosh
Wenige Spielefans wurden am Mac sozialisiert, doch der konnte auch Gaming

090 40 Jahre Apple
Dank Steve Wozniak waren Spiele von Anfang an ein Thema für Apple – bis heute

116 Segas große Wette: Mega Drive und 32X
Gleich zwei riesengroße Add-on-Flops in kurzer Abfolge: Wie konnte das passieren?

AUSSENSEITER & UNKONVERTIERTE

070 Game-Boy-Color-Außenseiter
Der GBC hatte eine riesige Spieleauswahl, doch diese Hits kennt ihr (vermutlich) nicht!

074 Super-Famicom-Außenseiter
Das SNES hieß in Japan nicht nur anders, sondern bekam diverse Exklusiv-Highlights

078 N64-Außenseiter
Jeder kennt *Mario 3D, Ocarina of Time* und Co. – aber nicht diese Geheimtipps

176 Unkonvertierte Arcade-Hits
Osman, Kaiser Knuckle, R-Shark und weitere unkonvertierte Spielhallen-Perlen

SCHWERPUNKT & FIRMENARCHIVE

126 Neo-Geo: die Top 25
SNKs Neo-Geo gab's in einer Spielhallen- und Heimversion – dies sind die Top-Spiele

164 Die besten Spiele für Atari 8-Bit
Jahrelang erschienen die besten Heimcomputer-Spiele für Atari 800 und Co.

100 Domark
Bewegte Firmengeschichte: von *Eureka!* über *James Bond* bis zum Eidos-Merger

MAKING OF

030 Trantor: The Last Stormtrooper
Mehr als nur ein Starkiller-Charakter: Wir stellen euch den wahren Trantor vor!

038 Turrican 2
Wie und wieso Teil 2 auf den famosen Erstling noch mal eine Schippe drauflegte

052 Omikron – The Nomad Soul
Das Debüt von Quantic Dream entstand mit aktiver Unterstützung von David Bowie

136 WipEout 2097
Es begann als Mission-Pack und wurde zum vielleicht besten *WipEout* überhaupt

150 RoboCop
In einer Zeit, als Filmumsetzungen fast automatisch Mist waren, erschien *RoboCop*

172 The Revenge Of Shinobi
Dieses Ninja-Prügelspiel markierte den Beginn einer goldenen Mega-Drive-Ära

RETRO-REVIVAL

006 Duke Nukem 3D
Anatol Locker schrumpfte und vereiste

014 Deus Ex
Jörg Langer pflanzte sich Biochips ein

044 Fantasy Zone
Heinrich Lenhardt gibt Bonbonbunt-Alarm

098 Romancing SaGa2
Michael Hengst liebt dieses sperrige RPG

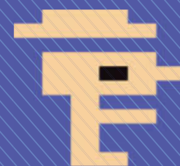
134 WipEout
Winnie Forster über Techno-Beats

170 Bundesliga Manager
Mick Schnelle brauchte keine Grafik

AUF DEM SOFA

178 Auf dem Sofa mit Ron Gilbert
Der Macher von *Maniac Mansion* über LucasArts und Thimbleweed Park (2017)

186 Die einsame Insel: Mike Dailly
Mit DMA Designs mitbegründete er eines der wichtigsten schottischen Studios



RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN


034



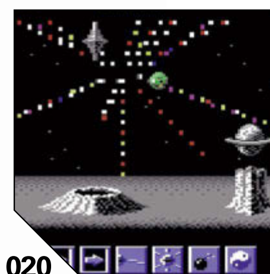
070

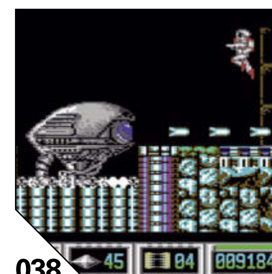

082

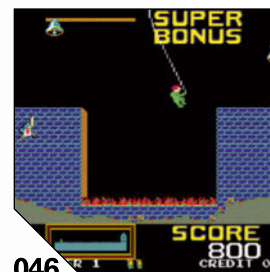

116



006

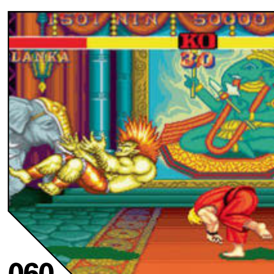

020


038

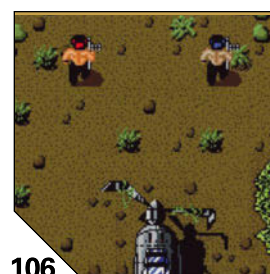


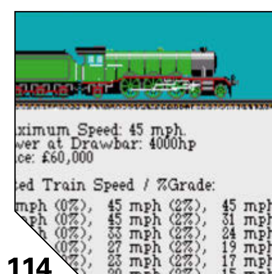
046


052


060

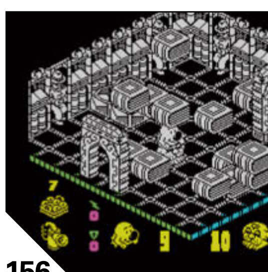

098

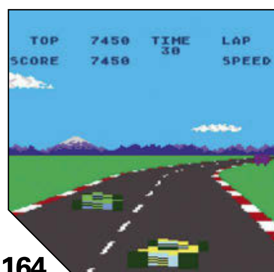

106


114

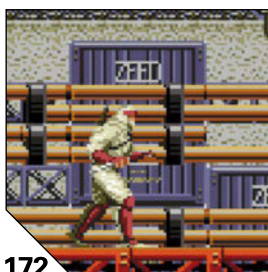


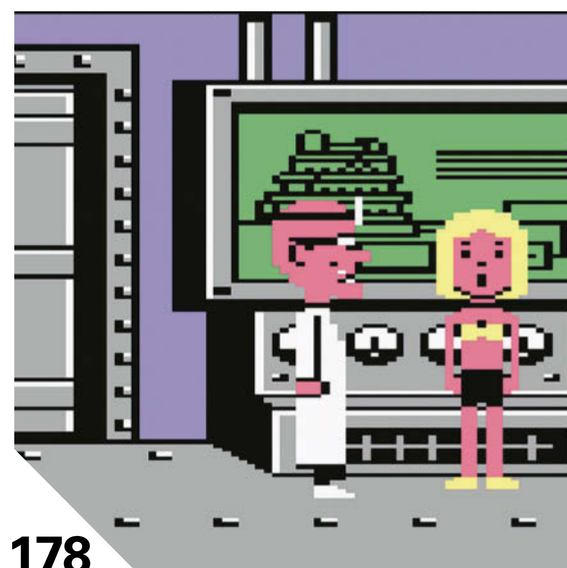
134


156



164


172


178

RUBRIKEN

003 Editorial
056 Preview: Civilization 6 (Advertorial)
192 Retro-Feed
194 Vorschau



WEAPONS

2:119/200 5:34/50 8: 0/99
3: 50/50 6:46/50 9: 3/10
4: 18/200 7:34/50 0:47/99

AMMO

47

Duke Nukem 3D

DER CHUCK NORRIS DER ACTIONSPIELE.

RETRO-REVIVAL 



» **PUBLISHER:** GT INTERACTIVE / 3D REALMS
» **ERSCHIENEN:** 1996
» **HARDWARE:** PC

Von Anatol Locker

Im Dezember 1996 saß ich fassungslos und mit deutlich erhöhtem Blutdruck in einem Hotelzimmer in San Francisco. Wie? Schon vier Uhr? Ich hätte um drei bei meinem Termin sein müssen – so ein Mist! Wie konnte das geschehen? Wie konnte ich nur so die Zeit vergessen? Grund für die geplatzte Verabredung war natürlich *Duke Nukem 3D,* das ich unvorsichtigerweise auf meinem Laptop installiert hatte … großer Fehler! Denn der Duke hatte etwas, was mich – und wohl eine ganze Generation – magisch in seinen Bann zog.

Drei Jahre zuvor hatte *Doom* die Spielwelt nachhaltig verändert. Jedem war klar, dass Actionspiele ab sofort so auszusehen hatten. Doch während sich der dämonentötende Marine weitgehend ernst nahm, schien der Duke einem B-Movie entsprungen zu sein – dieser Humor lag mir mehr. Der platinblondierte Muskelprotz mit den irrwitzigen Waffen und der Reibeisenstimme hätten prima in ein Cannon-Group-B-Movie gepasst; irgendwo zwischen Michael Dudikoff, Chuck Norris und Jean-Claude Van Damme. Gemischt mit Schweine-Polizisten, Pornokino-Flair, dem Shrinker und billiger Science-Fiction ergab das ein unwiderstehliches Flair. Und dann diese Sprüche! „What are you waiting for? Christmas?", sage ich heute noch, wenn mir etwas zu langsam geht. Auch die Tatsache, dass die Levels vor versteckten Räumen und Bonusgegenständen nur so wimmelten, war in einem 3D-Actiontitel neu – beim Wiederspielen für **Retro Gamer** entdeckte ich gleich im ersten Level einen Raum, den ich bis dato gar nicht kannte.

Was ist heute von *Duke Nukem 3D* übrig geblieben? Beim Anspielen der *Atomic Edition* war ich höchst erfreut: Das Flair stimmt schon mal! *Duke Nukem 3D* ist und bleibt immer noch ein witziger, flotter Shooter, der einfach Spaß macht. Mir gefällt, dass die vielen Waffen unterschiedliche Spielweisen zulassen: Mit Rohrbomben und Laserfallen geht man das Spiel ganz anders an als mit Powerfist und Raketenwerfer. Und dann sind da natürlich zwei Waffen, die Geschichte schrieben: Der Shrinker und der Gefrierstrahl sind heute noch legendär. Wer einmal als Mini-Duke versucht hat, dem Fuß seines Gegenspielers auszuweichen, weiß, was ich meine.

Natürlich merkt man dem *Duke* den Zahn der Zeit recht deutlich an. Die Texturen sind schlimm verpixelt, die Keyboard-Steuerung der Emulation ist durchgehend übel, technisch ist der Shooter weiter hinterm Mond, als ich ihn in Erinnerung hatte. Auch in Sachen Balance ginge heute vieles nicht mehr durch die Qualitätskontrolle. Kleines Beispiel: Schießt man mit der Pumpgun auf einen circa 500 Meter entfernten Feind, fällt der sofort um. Andererseits: Diese hohe Kill-Rate war es, die den Multiplayer-Missionen die richtige Würze gab.

Das bringt mich zu einer zweiten *Duke*-Episode meines Lebens. Die Sache in San Francisco war nämlich nicht das letzte Mal, dass *Duke Nukem* mich die Zeit vergessen ließ. Es war während einer Multiplayer-Session mit meinem Cousin. Wir hatten die Laptops mit in den Urlaub genommen, ein Nullmodemkabel angeschlossen, und legten los. Wir spielten zwei kleine Multiplayer-Maps namens „Lilpig" und „Mancer", deren Umfang nicht größer war als eine Dreizimmerwohnung. Es wurde lustig, aufregend, grandios und endete als pure Schlachtplatte. Als wir das nächste Mal aufschauten, war es acht Uhr morgens. Zwölf Stunden am Stück. Sowas schafft nur der *Duke*. *

DUKE NUKEM 3D

1996 hieß es Kaugummi kauen oder Monstern in den Hintern treten – nur hatte der Duke keinen Kaugummi mehr! **Retro Gamer** blickt auf den legendären Shooter-Helden zurück.



Der Kerl auf dem Dach ist mächtig angepisst: „Diese verdammten Alien-Bastarde werden dafür zahlen, meine Maschine zerstört zu haben!" Er lädt seine Knarre, und schon sind wir mitten im Geschehen. Wer Mitte der 90er nicht noch flüssig war, weiß genau, der Beginn welches Spiels das ist: *Duke Nukem 3D* von 3D Realms ist ein 3D-Actionspiel klassischer Prägung. Wo heute fast jeder First-Person-Shooter versucht, eine ernste Story zu erzählen, war *Duke Nukem 3D* eher wie die interaktive Form eines Klopperfilms aus den 80er Jahren. Ihr wisst schon, die Filme mit Arnold Schwarzenegger oder Sylvester Stallone, in denen satte Action und markige One-Liner wichtiger waren als alles andere. Ultrabrutal waren die Filme oft obendrein, und auch dieses Markenzeichen machte sich der Duke zu eigen.

Die großartigste Szene in *Duke Nukem 3D*? Da kämen viele in Frage. Aber wahrscheinlich ist es die, in der wir uns als Duke über das Dach auf ein anderes Gebäude rüberschwingen, um den gerade verlassenen Ort hinter uns in die Luft zu blasen. Und dabei wirkt *Duke Nukem*



» [PC] Die Schrotflinte ist extrem stark und macht deshalb so viel Spaß.

PERFEKTE PIXEL

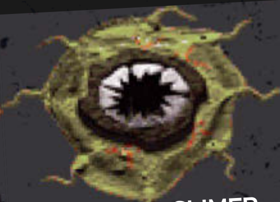
Welcher dieser Alien-Schergen bekommt als Erstes einen Tritt in den Hintern?


HAI

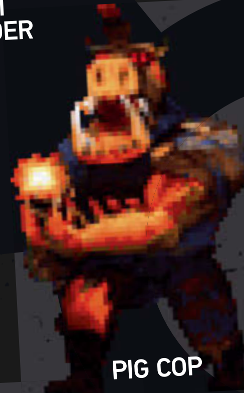

ENFORCER

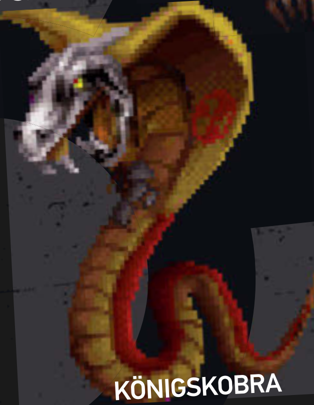

FLIEGENDER PIG COP


ASSAULT COMMANDER


PROTOZOID SLIMER

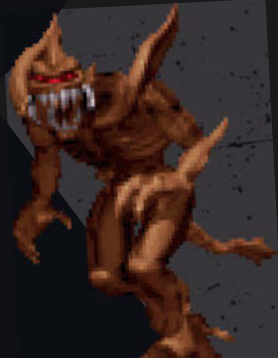

OCTOBRAIN


PIG COP


KÖNIGSKOBRA


GORILLA COMMANDER


ASSAULT TROOPER


PROTECTOR DRONE


SAFETY DRONE


PIG COP TANK

Q&A SCOTT MILLER

Der Gründer von 3D Realms bringt uns zum Ursprung des Duke zurück.



RG: Weshalb habt ihr *Duke Nukem 3D* gemacht?

SM: Die ersten beiden Plattform-Spiele mit dem Duke waren sehr erfolgreich, die Fans schienen den Charakter zu mögen. Als es Zeit wurde, ein drittes Spiel zu machen, war uns klar, dass 3D-Titel die Zukunft waren. Wir mussten nicht groß darüber nachdenken, dass der neue Duke ein 3D-Spiel werden musste. Nun, das beste 3D, zu dem wir damals in der Lage waren. Als wir mit *Duke 3D* anfingen, waren wir nicht imstande, echtes 3D zu machen.

RG: Im selben Jahr wie *Duke 3D* erschien auch *Quake*. Hattet ihr Sorge, euer „älter" aussehendes Spiel könne nicht mithalten?

SM: Total. id Software war damals immer noch in ihren glorreichen Jahren und allen anderen in der Branche um zwei Jahre voraus. Von daher war uns natürlich klar, dass *Quake* kommt und uns plattmachen wird – in technischer Hinsicht. Aber da uns ihre technische Überlegenheit bewusst war, versuchten wir eben auf andere Weise konkurrenzfähig zu sein, etwa mittels eines Charakters mit Persönlichkeit, interaktiven Umgebungen, innovativen Waffen und Levels, die an echte Umgebungen erinnern.

RG: War es von Beginn geplant, so viel nichtlineare Erkundung und Geheimnisse einzubauen?

SM: Nicht wirklich. Diese Sachen haben sich über die Zeit so ergeben. Das ist bei vielen letztlich erfolgreichen Spielen so. Als wir zum Beispiel das *Max Payne*-Projekt starteten, wussten wir noch nichts davon, dass wir die Idee mit der Bullet Time haben würden. Eine Menge von den coolen Sachen in *Duke 3D* sind den Ideen unserer talentierten Leveldesigner zu verdanken und der Tatsache, dass wir diese Ideen ausprobierten. Viele davon wurden verworfen, aber meistens bleiben die besten im Spiel.

RG: So mancher hat allein mit dem Billard-Spielen in *Duke Nukem 3D* enorm viel Zeit verbracht …

SM: Das ist ein gutes Beispiel für ungeplantes Design. Ursprünglich waren Billard-Tisch und Pinball-Spiel völlig statisch. Aber unser Chefprogrammierer entschied, ein paar Stunden zu investieren, um beiden Sachen rudimentäre Interaktivität zu geben. Diese zwei, drei Stunden machen *Duke 3D* viel erinnerungswürdiger.

RG: Bei *Duke 3D* geht es auch immer um die Kontroversen, etwa das vermittelte Frauenbild. Hat euch das beeinflusst, und wie siehst du es heute?

SM: Nachdem wir *Wolfenstein 3D* veröffentlicht hatten, lernten wir den Wert von Kontroversen kennen, die Artikel in Magazinen hervorriefen und damit natürlich auch Interesse weckten. Wir haben also absichtlich Kontroverses eingebaut, ich denke, die Auswirkungen waren insgesamt sehr positiv.

RG: *Duke 3D* wurde auf viele Plattformen portiert. Welche Version ist dir am liebsten?

SM: Ohne Frage die PC-Version. Nichts geht über Tastatur und Maus!



» [PC] Ein fetter Tritt ist immer gut.

▶ *3D* zu Beginn noch wie einer von vielen *Doom*-Klonen, die bis Mitte der 90er Jahre erschienen. Dieselbe überpowerte Schrotflinte, dieselben Drahtgitter-Maps, dieselbe Spielstruktur. Ja, sogar Zielzeiten für die Levels gab es.

Aber man merkte schnell, dass *Duke Nukem 3D* weit mehr als bloß ein *Doom*-Klon war. Entwickler 3D Realms hatte wirklich eigene und vor allem gute Ideen: Umgebungszerstörung und eine recht offene Levelstruktur ermöglichten es in bis dato unbekannten Maßen, die Spielwelt zu erkunden. Zudem gab es die volle Bewegungsfreiheit in der 3D-Umgebung, sobald man den Jetpack aufgesammelt hatte.

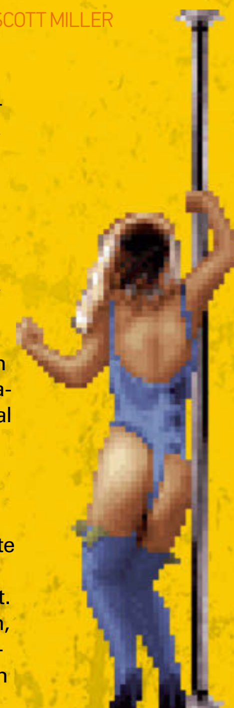
Die hohe Geschwindigkeit fiel auf, mit der *Duke Nukem 3D* die


» [PC] Die Action bringt den Duke bis zum Mond.

»Wir bauten absichtlich Kontroverses ins Spiel ein.« SCOTT MILLER

Spieler mit diesen Elementen konfrontierte – wie etwa in der Szene, in der wir einen Gang hinuntergehen und ein Erdbeben plötzlich die ganze Umgebung verändert. Es war einfach etwas vollkommen anderes, dass man sich genau umschauen musste, um zu sehen, wo es weitergeht. Es war etwas anderes, dass durch die Umgebungszerstörung Spielmechaniken aus Plattformern mit Sprungpassagen zum Tragen kamen. Manchmal war es sogar ohne die Zerstörung gar nicht möglich, das Ende eines Levels zu erreichen.

Viele Kleinigkeiten waren damals neu: In Spiegeln reflektierte sich der Duke und kommentierte, was er sah, in seiner typischen Art. Wir müssen wohl nicht dazusagen, dass er von seinem Antlitz begeistert war. Wir als Spieler bemerkten aber etwas anderes: Dank Spiegel



ERWEITERUNGSPACKS

DUKE IT OUT IN DC 1997

■ Entwickelt wurde es vom Gewinner eines Design-Wettbewerbs. Der Duke erlebt ein Abenteuer, in dem der damalige US-Präsident Bill Clinton auftaucht. Viel Neues gab es nicht, dementsprechend langweilig war die Erweiterung auch.



DUKE CARIBBEAN: LIFE'S A BEACH 1997

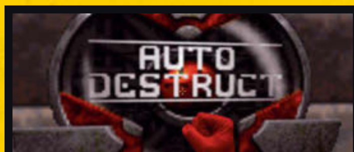
■ In der Karibik trägt der Duke Sandalen, schwimmt im Wellenbad und ballert aus Muscheln und Bambusrohren. Ansonsten spielen sich die Kapitel genauso wie sonst auch.



DUKE: NUCLEAR WINTER 1997

■ Wir kämpfen gegen Schneemenschen und einen verrückten Weihnachtsmann im besten Sinne. Die Quasi-Kopie des *Doom*-Musikstücks E1M1 brachte es in Verruf, genauso wie die recycelten Levels aus *Duke Nukem 3D*.





» [PC] Immer Over the Top: Der Duke schlägt mit der Faust auf den Zerstörungsknopf.


» [PC] Wenn das die NSA wüsste: Die Sicherheitskameras verraten dem Duke so einiges.

kann man um die Ecke schauen und auf diese Weise einen lauernden Alien entdecken. Es war also ein Element, dass dem Spaß diente und gleichzeitig eine sinnvolle Funktion hatte. Auch wer die Toilette benutzte, hatte viel Freude – so denn Fäkalhumor in eurem Sinne ist. Aber der spielerische Wert ist in jedem Fall klar, stellte ein mutiger Schluck doch verlorene Gesundheit wieder her.

Von der Schrumpfkanone eines Gegners getroffen zu werden war ebenfalls eine relevante Funktion und nicht bloß ein starker Nachteil im Kampf. Denn nur als kleiner Sprücheklopfer waren bestimmte Areale erreichbar. So zentral also der 80er-Trashfaktor war, geistlos und dumm war *Duke Nukem 3D* keineswegs. Ganz im Gegenteil, es bot cleveres Spieldesign und diverse Situationen, in denen nicht nur geballert oder nach roten Schlüsselkarten gesucht wurde.

Es war die Mischung aus *Doom*-artigen und frischen Elementen, die *Duke Nukem 3D* so stark machte. Beim Ballern war der Duke klassisch: Schnelles Gameplay, Reaktionen oder das Auswendiglernen von Feindpositionen war wichtiger als das reine Shooter-Können. Denn auch wenn wir hier im dreidimensionalen Raum frei zielen mussten, eben auch nach oben und unten, verzieh das System gröbere Ungenauigkeiten beim ▶

BOSS-FÄLLER

Es gibt nur vier Bosse in der Kampagne des Hauptspiels, aber jeder davon ist eine Herausforderung.



BATTLELORD

WER IST DER BATTLELORD?

■ Der erste Boss in *Duke Nukem 3D* ist der Battlelord. Nachdem er explosiv durch eine Wand bricht, stellt ihr fest, dass er euch mit einem Tritt tötet, wenn ihr ihm zu nahe kommt. Das ist ein echter Wachrüttler, nachdem wir problemlos durch die ersten paar Levels gepflügt sind.

SO BESIEGT IHR IHN

■ Versucht es gar nicht erst mit der Shrink-Gun, der Boss ist immun. Nehmt Panzerfaust oder Devastator und bleibt auf Distanz, da er euch ansonsten zerquetscht. Behaltet stets seine Bewegungen und seine Granatschüsse im Blick.



OVERLORD

WER IST DER OVERLORD?

■ Der Overlord sieht nicht so gefährlich aus wie der erste Boss. Aber lasst euch vom krötenähnlichen Äußeren nicht täuschen, er ist eine harte Nuss. Wenn ihr versagt, reißt er euch den Kopf ab und erleichtert sich in euren Hals. Kein Witz, er tut das wirklich.

SO BESIEGT IHR IHN

■ Wahrt immer Distanz, um die Kopfabreiß-Nummer zu vermeiden. Schrumpfen könnt ihr den Overlord nicht. Bleibt immer in Bewegung und feuert mit Panzerfaust und Devastator aus allen Löchern, während ihr um den Boss herumlauft, bis er in die Knie geht.



CYCLOID EMPEROR

WER IST DER CYCLOID EMPEROR?

■ Er ist der letzte Boss der Originalfassung. Der Kampf gegen den Cycloid Emporer findet in einem großen Stadion am Ende des dritten Kapitels statt. Dieser riesige Zyklop ist der Anführer der Alien-Invasion, dessen Tod Dukes Rache komplett macht.

WIE MAN IHN BESIEGT

■ Auch bei diesem Boss sind Panzerfaust und Devastator die erste Wahl. Seine Angriffe richten viel Schaden an, die Einschlagorte seiner Raketen sind schwer vorhersehbar. Bleibt also niemals stehen und schießt, wann immer ihr könnt.



ALIEN QUEEN

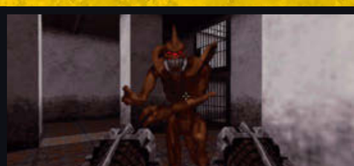
WER IST DIE ALIEN QUEEN?

■ Die Alien-Queen ist der letzte Boss in der *Atomic Edition* von *Duke Nukem 3D* und der härteste der Endgegner. Sie ist ein bizarres Biest unter Wasser und Mutter aller Protector Drones. Sie bringt selbige auch während des Kampfs zur Welt, also seid stets auf der Hut.

WIE MAN SIE BESIEGT

■ Wie immer nutzt ihr Panzerfaust und Devastator. Kommt nicht zu nahe, sonst werdet ihr sofort getötet. Weicht den elektrisierten Wasserattacken aus und entsorgt die Protector Drones, die der Boss spawnt. Bleibt ihr zu lang im Wasser, ersauft ihr.


» [PC] Die Figuren sind zwar keine 3D-Modelle, aber das macht das Spiel mit seinen 3D-Umgebungen wett.


» [PC] Der Typ taucht erstmals in der *Atomic Edition* auf und kann den Duke schrumpfen.


» [PC] Nichts macht mehr Spaß, als Aliens einzufrieren und zu zerschmettern.

DUKE!ZONE 1996

■ Kein offizieller Release, aber einer, der die Zustimmung der Männer mit dem Geld bekam. *Duke!Zone* brachte 500 von Spielern erstellte Levels als Paket. Die meisten waren Mist, aber es gab auch ein paar großartige.



DUKE!ZONE II 1997

■ *Duke!Zone II* war eine offizielle Entwicklung von WizardWorks, die in ihren drei Episoden 21 Levels bot. Die 500 Levels von Teil 1 waren ebenfalls drin. Die Steuerung wurde verbessert, aber gut an kam das Teil trotzdem nicht.



DUKE XTREME 1997

■ *Duke Xtreme* brachte 50 Levels, je 25 für Solisten und den Multiplayer – und eine Reihe von Hacks, getarnt als „Optionen". Darunter die Fähigkeit, Kameras zu zerstören und die Anpassung einiger Waffen. Die Levels waren doof, die Hacks sehr nett.



DUKE ASSAULT 1997

■ Der vorläufige Tiefpunkt einer ohnehin schwachen Reihe von Erweiterungen für *Duke Nukem 3D*. Für *Duke Assault* klaubte International Software Values Inc. 1.500 User-Maps im Internet zusammen und presste sie auf Disc.



DUKE NUKEM'S PENTHOUSE PARADISE 1997

■ In diesem schmutzigen Abenteuer von GT Interactive bekommt der Duke es mit realistischeren „Babes" aus dem Penthouse-Katalog zu tun. Seltsamerweise hat sich niemand drum geschert, wie sich das Ding spielt. Vielleicht lag's an den nackten Frauen …

DUKE – IT'S ZERO HOUR 1997

■ Es sollte eine vollständige Konvertierung werden, aber nachdem ein Publishing-Deal nicht zustande kam, erschien es kostenlos. Elf neue Level, 12 neue Monster, 5 neue Waffen, Sound und Grafik komplett überarbeitet. Wie ihr erwarten würdet, war es … okay.

KONVERTIERUNGSKAPRIOLEN

Der Duke tauchte in den letzten zwei Jahrzehnten auf vielen Plattformen auf, und immer war es eine Überraschung.



PS1 1997
■ Das „3D“ wurde in Europa aus dem Titel entfernt, in den USA kam dafür noch „*Total Meltdown*“ dazu. Die Version für Saturn war besser, dafür hatte die PlayStation-Fassung eine exklusive Episode.

SATURN
1997
■ Dieser großartige Port bekam Analog- und Online-Support, eine 3D-Engine von Lobotomy Software und ein geheimes Spiel namens *Death Tank Zwei*. Die Saturn-Fassung ist der PlayStation-Version qualitativ klar überlegen.





GAME.COM
1997
■ Aufgrund der begrenzten Hardware ein bizarrer Port. Der Duke war nicht in der Lage, sich umzudrehen, bewegte sich nur vorwärts, rückwärts und seitwärts. Zudem ist die Version langsam, dafür aber immerhin eine Kuriosität.

»Die Konvertierung auf PS Vita und PS3 war schnell gemacht.« RALPH EGAS

MEGA DRIVE
1998
■ Die Umsetzung für Sega Mega Drive erschien 1998 ausschließlich in Südamerika. Sie existiert wirklich, bietet aber nur eine Episode und ist auch sonst deutlich schlechter als die Original-Version.



PS3 & Vita
2015
■ Diese Version ist eine Portierung der zuvor für PC und Mac veröffentlichten *Megaton Edition*. Dazu kommen ein paar Erweiterungspacks, verbesserte Grafik dank OpenGL-Renderer und Online-Mulitplayer – wenn auch anfangs mit ein paar Problemen.



NOKIA N900
2009
■ Eine inoffizielle Version von *Duke Nukem 3D*, die mit ein paar Tricks auf dem Telefon mit Tastatur zum Laufen gebracht werden konnte. Mit QWERTY war es zwar ziemlich fummelig, aber ein netter Zeitvertreib – wenigstens bis zum ersten Fingerkrampf.

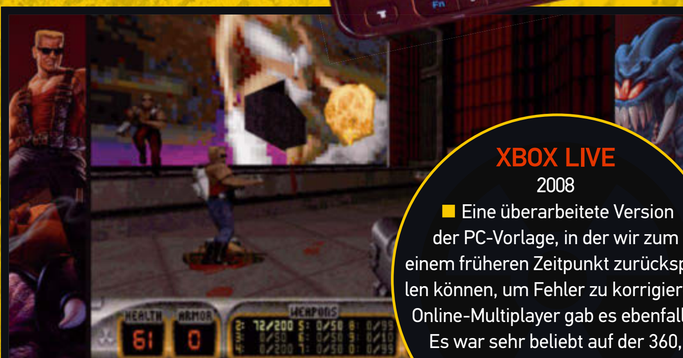


iOS 2009
■ *Duke Nukem 3D* mit Touchscreen-Steuerung? Da wir die Gegner per Knopfdruck anvisieren, ist die iOS-Fassung tatsächlich ganz ordentlich spielbar. Obendrauf gibt es eine neue Engine und verschiedene weitere Steuerungsoptionen.



NINTENDO 64
1997
■ Ihr ahnt es bereits: Auf N64 erschien der Duke in alter Nintendo-Tradition stark zensiert. Immerhin wurden, ähnlich wie in *Doom 64*, viele Sprites durch echte 3D-Modelle ersetzt.

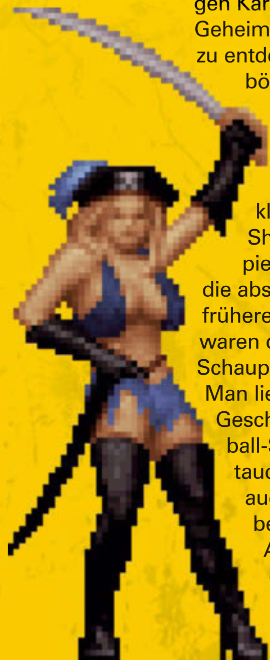




XBOX LIVE
2008
■ Eine überarbeitete Version der PC-Vorlage, in der wir zum einem früheren Zeitpunkt zurückspulen können, um Fehler zu korrigieren. Online-Multiplayer gab es ebenfalls. Es war sehr beliebt auf der 360, was die Popularität der Marke unterstreicht.

Zielen. Die Besonderheiten der Gegnertypen, wie etwa die gefährlichen Pig Cops, hatte man schnell verinnerlicht.

Die größte Stärke von *Duke Nukem 3D* war das Leveldesign. In den oldschoolig-labyrinthartigen Karten gab es reihenweise Geheimnisse und lustige Details zu entdecken. Aber natürlich auch böse Überraschungen, sodass die Balance zwischen Belohnung und Bestrafung gewahrt blieb. Während die Struktur der Levels klassisch war, sodass jeder Shooter-Spieler sie gleich kapierte, bot die Spielwelt nicht die abstrakten Umgebungen vieler früherer Ballerspiele. Stattdessen waren die Levels realistischen Schauplätzen nachempfunden. Man lief Straßen entlang, ging in Geschäfte und sogar ein Football-Stadion hinein. Los Angeles tauchte sogar namentlich auf, auch wenn es im Spiel sauberer war als in Wirklichkeit. Aber auch das war Teil des satirischen Humors von *Duke Nukem 3D*. Der Multiplayer-Modus hatte ebenfalls was zu bieten. Besonders „Dukematch" machte mächtig Laune. Es erinnerte zwar spielerisch sehr an *Quake*, war aber unterhaltsamer.



Und trotz alledem wäre *Duke Nukem 3D* vielleicht nie in die Geschichtsbücher der Spielewelt eingangen, wären da nicht all die Babes und Stripper gewesen. Man muss die primitive, sexistische Attitüde des Spiels gewiss nicht mögen, aber irgendwie konnte man sie dem gnadenlos überzeichneten Duke nur bedingt übel nehmen. Doch diese Kontroverse ändert ohnehin nichts daran, dass *Duke Nukem 3D* ein richtig guter First-Person-Shooter war und ist. Daran ändert auch nichts, dass das pfeilschnelle, ernsthaftere und technisch fortschrittlichere *Quake* letztlich erfolgreicher war. Überlebt haben sie schließlich beide.


» [PC] In der Karibik gibt es Aliens in Anzügen und Wasserpistolen.

Berücksichtigen muss man bei der Geschichte der Spiele mit dem Duke aber auch die durch die Bank schlechten Add-ons zu *Duke Nukem 3D*. Geteilter Meinung ist die Spielergemeinde über den Nachfolger *Duke Nukem Forever*. Das 1997 angekündigte Spiel ließ immerhin rekordverdächtige 14 Jahre auf sich warten, was man seiner hoffnungslos veralteten Technik auch ansah. Spielerisch aber kam es – zumindest aus Sicht derjenigen, die es mochten – erstaunlich nahe an den Vorgänger heran. *Duke Nukem 3D* selbst zeigte damals, was man mit pfiffigen Ideen, guter Technik und einer ordentlichen Portion Sexismus auf die Beine stellen kann. *Doom* brachte das Genre auf den Weg, *Quake* entwickelte es vor allem technisch einen Schritt weiter. *Duke Nukem 3D* jedoch war der Shooter, der das Genre in Sachen Spaß voranbrachte. Hail to the King, Baby.



» [PC] Wenn ihr in *Duke Nukem 3D* sterbt, seht ihr das.

Q&A RALPH EGAS

Der CEO von Abstraction Games verrät, weshalb die Ports vom Duke auf PS3 und Vita so schwierig waren.



RG: Bereitete es dir Sorgen, ein so altes Spiel zu portieren?
RE: Kein bisschen. Die Portierung selbst war schnell gemacht, aber im Nachhinein hätten wir uns Sorgen um den Online-Multiplayer machen sollen, besonders um die Netzwerkanbindung. Es hat ein ganzes Jahr gedauert, bis wir eine gute Online-Erfahrung erreichten. Lektion gelernt. Das Problem war, dass der Duke für LAN-Partys gemacht war, wo die Latenz quasi bei null liegt. Der Netzwerk-Support war tief im Code eingebettet, direkt verknüpft mit dem Gameplay. Das Spiel auf PlayStation ohne Multiplayer-Modus zu bringen, wäre ein Schlag ins Wasser gewesen. Deshalb entschieden wir, uns zunächst darum zu kümmern.

RG: Wie seid ihr an die Lizenz von *Duke Nukem* gekommen?
RE: Als Devolver Digital an uns herantrat, hatten sie die Lizenz bereits in ihrem Besitz.

RG: Warum habt ihr es auf moderne Konsolen gebracht?
RE: *Duke Nukem 3D* ist eine bekannte Marke, also gingen wir davon aus, dass es eine ordentliche Fanbasis gibt. Ich glaube, das Spiel wurde deutlich mehr als eine Million Mal im PSN runtergeladen. Ich schätze, das bestätigt unsere Erwartungen.

RG: Gab es irgendwelche Probleme beim Sprung auf die modernen Plattformen?
RE: Wirklich nur der Teil mit dem Netzwerk. Solange man sich an Art und Grafik des Originals hält, ein bisschen neuen Meta-Content wie Achievements einbaut und so, ist es nicht schwierig. Wenigstens nicht für uns, dank unserer weitreichenden Erfahrungen beim Adaptieren von Spielen für andere Plattformen, neu und alt.

RG: Habt ihr irgendetwas Spezielles zu *Duke Nukem 3D* hinzugefügt?
RE: Nun, wir haben Achievements eingebaut, die obligatorisch für moderne Konsolen sind. Aber wir haben auch einige Zeit in die Steuerung gesteckt, damit sie gut funktioniert. Das ist kein neues Feature, aber man kann nicht einfach irgendetwas Altes auf eine neue Plattform portieren und es so lassen. Es gibt immer etwas Neues, wenn man ein Spiel gut auf eine andere Plattform portieren will. Wir nennen das maßschneidern.

RG: Was war das Beste an der Arbeit an *Duke Nukem 3D*?
RE: Die Herausforderung. Portierungen setzen technische Super-Hardcore-Kenntnisse voraus, und das ist es, wofür wir leben! Der Teil mit dem Netzwerk brachte uns in eine schwierige Lage, aber wir haben es schließlich hinbekommen. Diese Sachen machen es so lohnenswert.

Paul Denton: Remember that we're police. Stick with the prod. It will
always the most silent way to eliminate resistance. Just
rifle, a GEP gun, or a minicrossbow.

Deus Ex

SCHLEICHEN, SCHIESSEN, SCHWAFELN.



» ENTWICKLER: ION STORM
» ERSCHIENEN: 2000
» HARDWARE: PC (SPÄTER AUF MAC OS, PS2)

Von Jörg Langer

Warren Spector war bereits ein bekannter Designer, bei etlichen Origin-Titeln hatte er mitgewirkt, maßgeblich auch am fulminanten Action-RPG *System Shock*. An dieses angelehnt zeigte sich dann auch sein nächstes großes Werk, das bei Ion Storm entstand: *Deus Ex*.

Im Wesentlichen ersetzte es die klaustrophobische Raumstation durch eine Abfolge zumeist weitläufiger Echtwelt-Levels (wie die Umgebung der Freiheitsstatue in Manhattan), und die Illuminaten nahmen die Rolle der KI Shodan als Hauptgegner ein. Da ich beide *System Shock*-Teile verschlungen hatte, war ich richtig heiß auf *Deus Ex*, und mit dem Privileg des Spielejournalisten konnte ich es schon erleben, als die allermeisten noch drauf warten mussten.

Ich wurde nicht enttäuscht: Obwohl sich die Bedienung etwas sperrig anließ – es gab diverse Tastaturkommandos, nicht weniger als sechs Charakter-Bildschirme (etwa für die Biochips, mit denen man seine Skills verbessern konnte) und einiges andere mehr –, war ich schon nach der Prolog-Mission mehr als nur angefixt: Um was geht es hier? Kann ich meiner eigenen Organisation trauen? Spiele ich überhaupt „richtig“?



DEUS EX MANKIND DIVIDED

Ende August 2016 veröffentlicht Square Enix mit *Deus Ex Mankind Divided* den vierten Teil der Serie – nachdem Teil 3 (*Human Revolution*) vor fünf Jahren einen erfolgreichen Neustart hinlegte. In *Mankind Divided* sind Augmentierte („Optis") – wie der traditionelle Deus-Ex-Held – Menschen zweiter Klasse. Man traut ihnen nicht über den Weg und steckt sie in Slums. Als Adam Jensen durchstreifen wir Städte wie Prag und Dubai und haben serientypisch eine breite Auswahl an Vorgehensweisen. Dazu kommen eine Vielzahl von Nebenmissionen, Waffen und Gadgets sowie Augmentierungen. Ein Video-Rückblick fasst zudem die Geschehnisse von *Deus Ex Human Revolution* zusammen.

stun your opponents or knock them unconscious. A nonlethal takedown is
in case, though, Manderley wants you to pick an additional weapon: a sniper

Letztere Frage mag heute keinen **Retro-Gamer**-Leser mehr erstaunen, aber im Jahr 2000 gab es nicht dermaßen viele Spiele, bei denen man vor teils moralischen, teils auch einfach praktischen Entscheidungen stand. Vor allem nicht bei einem Shooter, den das Action-RPG ja vordergründig darstellte. Oder eben nicht: Denn ob ich in ein Gebäude heimlich einbreche, mir durch den richtigen Kontaktmann den Schlüssel besorge oder mir den Weg freiballere, das hatte direkte Auswirkungen auf mein Spielerlebnis. Wie auch die Dialogzeilen, für die ich mich in den zahlreichen Gesprächen mit Informanten und sonstigen Charakteren entschied. Und das Beste: Meine Handlungen, meine Sätze hatten Auswirkungen, teils sofort, teils erst später. *Deus Ex* war nicht perfekt und hatte einige Längen – Offenheit heißt teils auch Ratlosigkeit –, aber es war eines der Spiele, die man sofort nach Beenden neu anfangen wollte.

Die Wiederbegegnung mit dem Spiel anno 2016 ist allerdings ein wenig ernüchternd: Die Grafik, schon damals nicht State of the Art und basierend auf der *Unreal Tournament*-Engine, kann heute nur noch als entsetzlich beschrieben werden (es existieren allerdings „HD"-Mods). Wie bei praktisch allen 3D-Spielen von Ende der 90er beziehungsweise Anfang der Nullerjahre lässt sie der seitdem erfolgte Qualitätssprung uralt aussehen. Doch die inneren Qualitäten sind noch da: Welche der je zwei Vorteile eines jeden Biochips wähle ich? Auf welche Waffengattung spezialisiere ich mich? Bin ich pushy im Gespräch oder betont höflich? Habe ich hier nicht was übersehen? Wie habe ich das damals gemacht, das ging doch irgendwie anders? Und wenn ich nicht diese **Retro Gamer**-Ausgabe fertigmachen müsste, würde ich wohl weiterspielen, und zwar nicht aus Nostalgie, sondern aus Spaß! *

Erinnerungen an den C64



Vor 33 Jahren, im März 1983, kam der C64 in Deutschland heraus. Wir haben unsere Autorenschar gebeten, sich an ihre ersten Begegnungen mit dem Brotkasten zu erinnern – und ein Foto von sich aus möglichst diesem Jahr beizulegen.



» Frauenschwarm Knut Gollert (1984)

Knut Gollert

Mein erster Kontakt zum C64 um 1983/1984 war beim Freund eines Freundes. Im Osten gab es den C64 ja nicht! Besagter Freund hatte damals recht betuchte Verwandte im Westen, die ihm ein komplettes Spielezimmer eingerichtet haben. Der hatte alles, was man damals für den 64er kaufen konnte: Speichererweiterungen, Maus, zwei Floppy-Laufwerke. Das war der Himmel für uns – dennoch hat uns über Monate stundenlang nur ein einziges Spiel beschäftigt: *Commando*.

Ich habe damals auf einem ZX 81 mit satten 1 KB RAM programmieren gelernt und bekam ein paar Jahre später endlich auch den Brotkasten. Nach durchgespielten Nächten (*Druid, Bard's Tale, Wizball, Elite*) verbrachte ich fast ausschließlich Zeit mit meinem Action Replay Cartdridge, AMICA Paint und dem Coden von Demos. Ich habe die Musik von *Hawkeye* gerippt, Iron-Maiden-style-Artworks gepixelt und ein mit abartigen Color-Bars überladenes Demo geschrieben. Hui, ich konnte sogar Assembler!

Spiele gab es bei uns im Überfluss – der Osten war sozusagen rechtsfreie Raubkopierer-Zone. Ich kannte daher Unmengen von Games, beschäftigte mich aber stärker mit Coding und Art. Bis 1991. Dann ersetzte der Amiga den C64, das Programmieren wurde mir zu anstrengend (16 Bit!) und ich spielte fast nur noch. Mein Zivi-Job als Nachtwache in einem Kinderheim trug zusätzlich zu meiner außergewöhnlichen Games-Bildung bei – 1 Jahr lang jede Nacht spielend die Zeit totzuschlagen hat etwas … Unterhaltsames.

Anatol Locker



» Anatol Locker aus der Frühzeit seines *Power-Play*-Engagements.

Für mich gibt es keinen wichtigeren Computer als den Commodore 64. Ich besaß einen ZX81 und einen CBM 3032, aber denen fehlte das gewisse Etwas – nämlich Software, die Spaß machte. Meine ersten C64-Spiele waren *Deadline* und *Starcross* von Infocom, gekauft in einem Münchner Großmarkt für jeweils 10 Mark. Die Spiele beamten mich in eine ganz neue Dimension, das Erlebnis beim Spielen fand ich ebenbürtig mit einem guten Buch.

Was im nächsten halben Jahr folgte, waren ein zünftiger Adventure-Kaufrausch, ein chronisch leerer Geldbeutel, stundenlange Spielesessions, ein geschmissenes Germanistik-Semester wegen *Ultima IV* – und meine Diskettenbox füllte sich mit Raubkopien. Da ich ohnehin nahezu täglich *Happy Computer* und *64'er* las, fragte ich mal schüchtern an, ob der Markt & Technik-Verlag nicht einen Ferienjob hätte. Dass ich wenige Wochen später Spiele für *Power Play* testen durfte, finde ich bis heute noch großartig. Ohne den C64 wäre daraus sicher nie etwas geworden …

» So sah Knut Gollerts Arbeitsplatz um 1985 aus: Brotkasten und Fernseher in der Mitte; links hängen Assembler-Tabellen, rechts Ausdrucke von diversen Games und Demos.







» Heinrich Lenhardt (1985) im Editorial des ersten Happy-Computer-Spielesonderhefts.

Heinrich Lenhardt

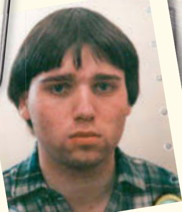
Heimcomputer sind ja eigentlich nur Spielkonsolen mit ein paar Tasten mehr. Oh, und die Spiele kommen selten auf Modulen, dafür auf lahmen, aber preiswerten Datenträgern. Das war so ungefähr meine Vorbildung, als ich mir 1984 ein Praktikum in einer Zeitschrift namens *Happy Computer* erschlich. Und das bescheidene Einkommen wurde natürlich gespart, um alsbald einen eigenen Computer für Zuhause (noch als Untermieter bei den Eltern) zu kaufen, wo ich mich bislang am Colecovision vergnügt hatte.

Bei *Happy* gab es genug Ressortspezialisten, die mir die Schönheiten ihrer jeweiligen Systeme vermittelten: Manfred Kotting hütete den Spectrum, da lockten *Knight Lore* und *Football Manager*. Werner Breuer war der Atari-Verfechter und demonstrierte mit *Rescue on Fractalus* und 1a-Arcade-Umsetzungen wie *Defender* die Vorzüge „seiner" 8-Bit-Maschine. Doch alle waren sie chancenlos gegen den Commodore 64: Darauf lief *International Soccer*, die mit Abstand beste Fußballsimulation dieser Zeit. Wenig später kam dann *Summer Games* dazu – und um den Sportspiel-Freund Heinrich war's geschehen.

Das Gesparte ging für C64 und Diskettenlaufwerk 1541 drauf. Eine Anschaffung, die ich nicht bereute: Im Lauf des Jahres 1984 baute der Commodore seine Spielevorherrschaft aus und leistete mir stets treue Dienste, unverwüstlich, zuverlässig. Es war auch mein erster „Heimarbeit"-Computer, mit der Steinzeit-Textverarbeitung *Bank Street Writer* tippte ich mitunter am Wochenende an Artikeln herum, die Umlaute durften dann die Kollegen vom Satz einarbeiten. Siehe da, diese Tastatur war ja doch für andere Dinge gut, als *Elite* zu bedienen! Ein großer Bastler oder Programmierer wurde nie aus mir, dafür ein umso leidenschaftlicherer Spieler, für den der C64 stets Glanz und Charme der 8-Bit-Ära repräsentieren wird. Vor allem, weil man bis Ende der 80er Jahre das Gefühl hatte, auf magische Weise Hardware-Upgrades zu bekommen, weil die Spiele-Programmierer immer mehr und mehr aus dem beigen Plastikkasten herausquetschten. Eine ganz tolle Kiste, selbst Commodores Trikotwerbung bei Bayern München habe ich inzwischen verziehen!



» Einstiegsdroge: *International Soccer* verführte Heinrich zum C64.



» Zweifelnder Blick in die Zukunft: Mick Schnelle (ca. 1984).

Mick Schnelle

Ich gestehe es gleich am Anfang: Von Haus aus bin ich eingefleischter Atarianer. Deshalb kam ich erst recht spät und nicht mit vollem Herzen zum C64. Aber für meinen Atari 400 gab es hierzulande kaum Spiele, zudem konnte man mangels DOS keine Floppy anschließen. Also stellte ich mir nach den Sommerferien 1984 den legendären Brotkasten auf den heimischen Schreibtisch. Natürlich mit Floppy Drive – wie sonst hätte ich die reichlich vorhandenen Raubkopi… die zahlreich vorhandenen Spiele auch sonst ans Laufen bekommen sollen? Wie, Datasette? 20 Minuten Ladezeit für meine liebste Hubschraubersimulation? Von wegen!

Doch die Freude über den Brotkasten währte nur so lange, bis ich mir das Ding mal von hinten angeschaut hatte. Verwöhnt vom sehr solide verarbeiteten Atari 400 musste ich schlucken, als ich durch die Anschlüsse und den Modulschacht problemlos durch den Rechner bis nach vorne durchgucken konnte. Dafür erfreute ich mich an der „richtigen" Tastatur im Vergleich zum wabbeligen Folienersatz beim 400er. Doch dann kam mein Bruder! Ich weiß es noch genau: Wenig elegant drückte er sich an meinem Schreibtisch vorbei und trat dabei auf den Schalter der Steckerleiste. Weg war der Strom, wodurch der Lesekopf der Floppy auf die Diskette schlug. Und kaputt war das Ding. 700 Mark für die Tonne. Zum Glück konnte ich das Ganze als Garantiefall durchmogeln. Doch bis heute spiele ich nicht mehr, sobald mein Bruder den Raum betritt.

Danach folgte eine glücklichere Zeit mit dem C64, als zahlreiche heutige Klassiker durch den Floppyschacht meiner 1541 liefen. *Gunship, Amazon, Pool of Radiance, Bard's Tale*. Alles fantastische Spiele, die ich bis heute immer gern mal wieder starte. Bemerkenswert: Die C64-Versionen erschienen meist vor allen anderen. Und ja, die waren alle selbst gekauft, allein schon wegen der umfangreichen Anleitungen und beigelegten Goodies. Als dann *Red Storm Rising*, einer meiner absoluten Lieblinge, 1988 erschien, ging die große Zeit des C64 schon zur Neige. Und meinen Schreibtisch eroberte ein Atari ST.



Michael Hengst

Für mich war der C64 nicht die allererste digitale Liebe: Immerhin hatte ich schon mein Taschengeld in *Pong-*, *Space Invaders-* und *Asteroids*-Automaten versenkt und erste Heimspiel-Erfahrung mit Ataris *VCS 2600* gemacht. Aber erst der Brotkasten, samt 1541 und 1081, machte aus den frühen zarten Spiele-Banden eine bis heute andauernde Passion für Spiele, Gadgets und Computertechnik. Vor allem legte der Brotkasten den Grundstein für lebenslange Genre-Vorlieben – wie meine Begeisterung für knorrige Rollenspiele.

Auslöser war eine dezentralisierte Sicherheitskopie des Klassikers *The Bard's Tale*. Meine vorgefertigte Standardtruppe wurde schneller gemeuchelt, als ich „Barde" sagen konnte. Denn mangels Anleitung hatte ich natürlich keine blasse Ahnung, was ich eigentlich machen sollte. Ich wusste weder die Buchstaben-Kürzel für die vielen Zaubersprüche, noch dass man Waffen und Rüstungen auch „anziehen" sollte. So stapften also meine Helden praktisch nackt und schutzlos durch Skara Brae. Aber meine Neugier war geweckt, also bestellte ich, für die damals ungeheure Summe von 120 DM, das Original als US-Import. Gefühlte zwei Monate später hatte meine Party das letzte Monster verprügelt, ich hatte alle Labyrinthe sauber auf Karopapier verzeichnet, und meine lebenslange Liebe zu dunklen Kerkern und rostigen Schwertern war geboren.

Auch mein Faible für Flugsims geht auf den C64 zurück: Unvergessen die nächtelangen Sessions mit *Gunship* auf einem umgebauten Bürosessel, mit auf der rechten Lehne aufgeklebtem Joystick und akustischer Untermalung von einem zu Besuch weilenden Vietnam-Veteranen, der jeden Angriff mit wüsten Ratschlägen kommentierte. Heute kaum zu glauben, aber ich konnte damals an der Farbe und Position eines simplen Pixels erkennen, ob es sich um ein gepanzertes Fahrzeug oder eine Infanterie-Ansammlung handelte … im Nachhinein betrachtet ein optisches Wunder.

Drei Jahrzehnte später denke ich außerdem ans frenetische Gerüttel am Competition Pro bei *Summer Games*, an nachhaltige Englisch-Lektionen mit diversen Infocom-Adventures, an die musikalischen Höhenflüge des Soundchips beim *Wizball*-Gitarrenriff oder die zeitintensive Thargoidenjagd in *Elite*, die mich die Beziehung zu meiner damaligen Freundin gekostet hat – man muss Prioritäten setzen. Kurzum: Der C64 ist für mich ein liebgewonnenes Stück Nostalgie und ich bin dankbar, ein Teil der frühen Spiele-Geschichte sein zu dürfen.



» Der Tom Selleck der Computerspiele: Michael Hengst (ca. 1985).



» *International Soccer* auf dem „Schlepptop" SX 64.

Bild: Gameplan.de

Winnie Forster



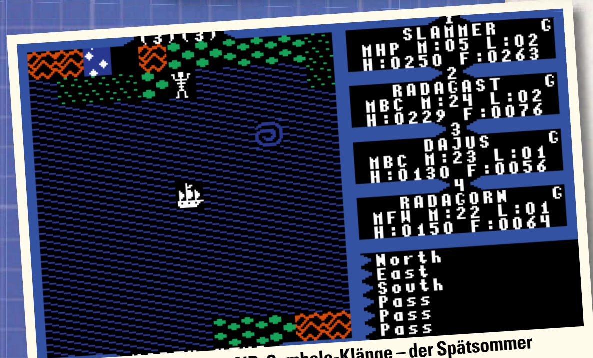
» Winnie Forster, irgendwann in den 80er Jahren.

Meine Erstbegegnung mit dem C64 – liegt sie wirklich schon 33,3 Jahre zurück? 1983 war ich 14 und seit der Jahrzehntwende Computer-User, Nerd, „Atari-Spieler". Wie die meisten meiner Kohorte bestaunte ich als Grundschüler *Pong*, verbrachte Adria-Urlaube nur halb am Strand und ganz am *Space Invaders*-Automaten. Dem Telespiel entwachsen, beschäftigte mich das Mittelstufen-Zeugnis kaum, sondern die 600-DM-Frage: Soll ich den Ferienjob-Umsatz für ZX Spectrum oder C64 ausgeben?

Ich war UK- und Tolkien-Fan, las in *Happy Computer* den Test zu *The Hobbit*. Meine Entscheidung gegen Commodore und für Sinclair katapultierte mich ins IT-Abseits: Kaum hatte ich meinen Speccy mitgenommen, warf Vobis ihn aus dem Programm. Der Sinclair-Shop München blieb eines Morgens einfach geschlossen, und bei VideoMagic fütterte man US-Kisten mit Floppys und Modulen, nicht britische ZX-Zwerge mit Tönen. Ich fühlte mich abgemeldet! Schlimmer dran war nur noch unser Klassenstreber, der sich einige Monate später einen Oric-1-Rechner holte …

Dass meine C64-Geschichte hier nicht endet, ist mitleidigen Kumpels zu verdanken, die mir ihren Brotkasten liehen, „damit Winnie auch was Gscheites spielt". Teut Weidemann war drei Klassen über mir und mit schwarzem Fiat Panda unterwegs: Zuckelte der vor mein Elternhaus, war das wie Weihnachtsmann und Osterhase zugleich! Druckfrische *Electronic Games*-Ausgaben und Spiele der Newcomer-Firma Electronic Arts nahm Teut wieder mit, ließ mir dafür aber einen 64 SX für zwei Wochen – mit *Elite* im Laufwerk. Aus zwei Wochen wurde ein Vierteljährchen, der SX zu meinem Raumschiff-Cockpit, die 5-Zoll-Röhre meine Linse in ferne Welten.

Zu viele Sommermonate verbummelte ich 1984 bis 1986 vor der Glotze, spielte auf Leihware *Ultima III* und *IV*, *Bard's Tale* und *Wasteland*. Was ich an Brotkasten-Hardware sparte, haute ich für Original-Software raus: Fürs C64-*Archon II* zahlte ich 80 Mark an „Computerland Schrott" im Nachbardorf Polling.



» Abgedunkeltes Zimmer, SID-Cembalo-Klänge – der Spätsommer 1983 wird in Britannia verbummelt (*Ultima III*).

Roland Austinat


» Roland lächelt freundlich von seinem Schülerausweis 1983.

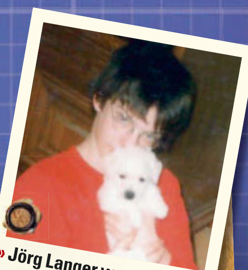
Wenn heute mal ein Spiel ein paar Sekunden nachlädt, frage ich mich oft und ungeduldig, warum die Programmierer keine patenten Streaming-Routinen geschrieben haben, die neue Inhalte im Hintergrund laden. Doch verglichen mit dem, was ich vor 35 Jahren mit dem C64 erdulden musste, sind solche Ladepausen ein guter Witz.

Mein Freund Arne hatte damals als einer der Ersten in unserer Schulklasse einen Brotkasten – ohne Speichermedium allerdings. So verbrachten wir einmal einen Nachmittag damit, ein seitenlanges Listing aus der Zeitschrift *64'er* abzutippen. Mal sagte er das Gemenge aus Zahlen und Buchstaben an, während ich in die Tasten haute, mal lief es umgekehrt. Das eingegebene Werk sollte eine Art *Space Invaders*-Klon sein, doch nach getaner Arbeit und dem ehrfurchtsvollen Eintippen von RUN passierte – nichts. Wir mussten ein paar Zahlendreher eingebaut haben, die wir beim besten Willen nicht ausfindig machen konnten. Klar, was am Ende des Tages passierte: Der C64 wurde ausgeschaltet und Stunden des Glücks auf einen Schlag aus dem RAM gefegt.

Das sollte mir nicht passieren: Ich hatte mein noch recht frisches Atari VCS 2600 mit allen Spielen an einen Schulkollegen verkauft, um meinen Eltern einen Zuschuss für den zum Geburtstag gewünschten C64 mit Datasette 1530 zu liefern. Das Laden eines einzelnen Spiels konnte locker 20 Minuten (!) dauern. Und wehe, der Tonkopf war nicht genau justiert: Dann brach die Datasette nicht selten kurz vor Schluss mit einem LOAD ERROR ab.

Die Rettung hieß *Turbo Tape*. Das Tool warf das antike Commodore-Speicherformat von 1977 über Bord und verwendete ein deutlich effizienteres: Nun dauerte der Ladevorgang vielleicht gerade mal drei Minuten. Natürlich konnte immer noch viel schiefgehen. Etwa, wenn während des Spiels nachgeladen oder einmal mehr der Tonkopf nicht perfekt eingestellt war. Doch so ließ sich halbwegs erträglich die Warte- und Sparzeit auf das 1541-Diskettenlaufwerk überbrücken, das so viel wie C-64 und Datasette zusammen kostete. Und selbst das brach ab Werk keine Geschwindigkeitsrekorde…

Jörg Langer


» Jörg Langer war 1983 ein schüchterner Elfjähriger – mit einem Plan.

Es war Mitte 1983, und mein Kosmos Experimentier-Computer mit 30 Folientasten, 20 Code-Befehlen und 6-Zeichen-Display (aber es waren große Zeichen…) machte mich nicht mehr glücklich. Ein echter Computer musste her! Bereits im Herbst schwor ich meine Verwandtschaft darauf ein, dieses Jahr Socken Socken und Pullis Pullis sein zu lassen und stattdessen beim Weihnachtsgeschenk zusammenzulegen – für einen meiner Schulkarriere garantiert höchst förderlichen „Rechner". Nachdem die Finanzierung gesichert schien, ging es an die Eingrenzung der damals mannigfaltigen Auswahl.

Eine Illustrierte diente mir mit einem bebilderten Homecomputer-Vergleich zur hauptsächlichen Orientierung, jedes Gerät füllte darin etwa eine Viertelspalte. Im Rahmen samstagmorgendlicher Familienausflüge – 13:00 Uhr war ja Ladenschluss – unternahm ich Exkursionen ins Heilbronner „Horten"-Kaufhaus und seine gut bestückte Computerabteilung. Atari 800 XL? VC20? Acorn A? Dragon 32? Der ZX-Spectrum-Radiergummi? Oder der brandneue C64? Letzterer gehörte zu den teuersten Modellen, doch die Illustrierte (war es der *Stern* oder die *HÖRZU*?) schrieb ihm Faszinierendes zu wie „16 Farben" oder „gute Spielesoftware". Damit war mein angeblicher Lern-Computer gefunden.

Da es für einen Monitor nicht reichte, zockte ich auf einem kleinen Schwarz-Weiß-TV – auch wenn darauf viele Teams bei *International Soccer* nicht unterscheidbar waren und die Piranhas bei *Aztec Challenge* unsichtbar. Erst Jahre später kapierte ich dank Farbmonitor, dass sich dieser Level nicht nur durch blindes Joystick-Rudern und viel Glück lösen ließ! Meine prägendsten frühen Games waren *Space Pilot* (erstes C64-Spiel), *Ultima III* (versüßte mir 1984 Verletzungspech-Sommerferien) und *Elite* (machte dank 30-Minuten-Ladezeit den „Lernen"-Vorwand beim Rechnerkauf doch noch wahr). Und das erste *Happy Computer*-Spiele-Sonderheft wurde zu meiner zerfledderten, weil quasi auswendig gelernten Spiele-Bibel. Heute darf ich neben einigen meiner Spieletester-Halbgötter von damals in Erinnerungen schwelgen – Danke, Commodore 64!

Peter Schmitz


» Peter Schmitz aus dem Editorial des Atari Magazins 4/1987.

Als der C64 seine ganz große Zeit erlebte, gehörte ich zur Gegenseite. So wurde es zumindest in der damaligen, reichlich polarisierten Clubszene empfunden. Nachdem ich in meinem Studium mit einem 8-Kilobyte-PET erste Programmiererfahrungen gesammelt hatte, stürzte ich mich in die 8-Bit-Atari-Szene. Tatsächlich waren aber viele der Spiele, für die wir Atarianer uns auf dem beigegrauen 800er begeisterten, genau die gleichen wie ein paar Häuser weiter bei den Brotkasten-Fans.

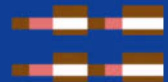
Eines der schönsten Beispiele dafür, dass Spiele Gräben überwinden können, ist für mich eine frühe Wirtschaftssimulation: *Santa Paravia & Fiumaccio*. Der Hauptspaß kam durch das stichelnde Gegeneinander der bis zu sechs Spieler. Immer wenn einer einen Titel errungen hatte, drehte er die Ehrenfanfare lauter und blickte die anderen überheblich an. Die Hochnäsigkeit verging ihm wenige Runden später, wenn ein Herrscher eines anderen Kleinstaats ihm etwas von seinem schlecht geschützten Land wegknabberte.

Die Urfassung dieses Spiels erschien als BASIC-Listing in der Zeitschrift *SoftSide* vom Dezember 1978, zugeschnitten auf Tandys TRS-80. Jede Generation von Heimcomputern bekam ihre eigene Umsetzung; dem C64 spendierte StarSoft noch 1989 eine hübsch aufgepeppte Fassung. Die legendären *Kaiser*-Spiele waren schlicht *Santa Paravia*-Varianten mit Kämpfen. C64-Freunde, Atarianer und die Fans anderer Systeme waren also gar nicht so weit voneinander entfernt, wie wir damals dachten. Spielspaß verbindet!



» *Paravia & Fiumaccio* war ein Vorläufer von *Kaiser*.



TOP 25 COMMODORE 64 SPIELE



Wie soll man bloß die 25 besten Spiele für den C64 auswählen? Beschränkt man sich auf Exklusivtitel? Besonders originelle Ideen? Gibt man Außenseitern eine Chance? Dürfen Portierungen rein? Wir haben tagelang gegrübelt und hoffen, mit dieser Auswahl für jeden etwas getroffen zu haben – auch wenn eure persönliche Top 25 sicher ganz anders aussieht.





